

我的第一款教育游戏 动物园

大型HABA教育游戏集合 10合1



亲爱的家长,

欢迎您来到教学型的游戏动物园，并祝贺您买到了一系列教育游戏的合集。围绕着动物园的主题我们一共做了10个不同类型的游戏，来帮助小朋友在不同领域的学习发展。这些游戏分别侧重于数字的理解和数量，触觉，颜色和形状识别，基础的算数，注意力和记忆力。在玩的过程当中孩子们潜移默化的就会学习到这些知识。

希望你和你的孩子玩的开心

您的儿童发明家

配件：

1只犀牛，1只斑马，1只火烈鸟，1只海豹，1只长颈鹿，1只大嘴鸟，1只蛇，1只乌龟，1个动物管理员Tim，2个长颈鹿斑点骰子，1个触摸袋

双面游戏板“伪装”和“变色龙”

“伪装”



“变色龙”



双面游戏板“椰子树”和“动物园竞赛”

“椰子树”

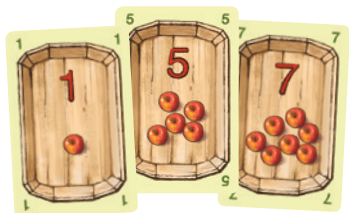


“动物园竞赛”



30张水果篮子卡牌

正面



反面



22个长颈鹿，有数字和无数字有斑点的各11个

反面

正面: 无数字有斑点

正面: 数字



12个不同的几何图案卡片

正方形、长方形、三角形、圆形各3个

另一面对应不同玩具



11张变色龙卡片

正面

反面



110张乌龟梯子组件

不同高度的
(1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)



1个双面动物硬币

正面

反面



12个椰子卡片



8张动物卡片

正面

反面



提示: 在开始玩之前, 请小心地将以下部分从板上抠出: 22只长颈鹿, 11块变色龙卡, 10个龟梯组件, 3个圆, 3个矩形, 3个正方形, 3个三角形, 12个椰子, 1个动物硬币, 8个纸板“动物”卡

1. 动物触摸

为2-4个3岁以上玩家设计的触觉记忆力游戏

训练能力

触觉，0-5的数数，记忆

游戏需要的配件

动物管理员Tim，8张动物卡片，1个长颈鹿骰子，12个椰子卡片，所有的木质动物，触摸袋

游戏准备

把8张动物卡片正面朝上围成一圈，让Tim任意站在一张卡片旁边。12张椰子卡片放进圆圈里，8个木质动物放进触摸袋

游戏玩法

有什么东西在灌木丛中发出声音了！是犀牛、火烈鸟还是长颈鹿？动物管理员把手伸进灌木丛中想摸出是什么动物。你能帮帮他吗？

游戏顺时针进行。最近摸过小动物的人可以第一个掷长颈鹿斑点骰子。大声数出骰子上长颈鹿斑点的个数，然后顺时针按照对应数量移动动物管理员Tim。如果骰子上没有显示图案，Tim就会待在原地，看看Tim现在站在哪个动物卡片旁边。拿起触摸袋试着只通过触摸找出匹配的动物（不能偷看）。找到后把它拿出来然后放在桌子上检查。

这个木质动物和动物卡片上显示的一样吗？

- **是的？**
做的好！你现在可以从桌子中间拿走一个椰子卡片作为奖励。
- **不是？**
拿错了！你这轮没有奖励

把你拿出来的动物放回触摸袋，尝试记住Tim旁边的动物卡片里的动物然后把卡片翻到背面。

重点

在移动Tim的过程中，他可能会停在一张盖上的卡片旁边。这时你要回忆起这张卡片里藏的动物是什么，然后从触摸袋里找到对应的动物拿出来放在桌子上。如果你做对了这时候能得到2个椰子！然后把动物放回触摸袋，这时这张动物卡片保持正面朝上。轮到下一个玩家继续游戏。

游戏结束

当所有的椰子卡片都分玩的时候游戏结束。把你得到的椰子卡片堆成椰子塔，谁的塔最高就获得了胜利，游戏可能出现平局。

提示: 如果想要游戏变得更简单，可以不把动物卡片翻到背面。

如果想要游戏免得更难，可以在游戏开始之前就把所有动物卡片提前记忆后背面朝上摆放，并且在之后的游戏中动物卡片一直保持背面朝上。

2. 1,2,3, 数数长颈鹿

为2-4个3岁以上玩家设计的不同难度的数数游戏

训练能力:

数数, 0-5数与量的对应, 数字的认知与命名

需要的游戏配件

6个没有数字的长颈鹿 (0-5), 1个长颈鹿斑点骰子

游戏准备

在长颈鹿卡片中调出有0-5个斑点的卡片正面朝上放在桌子中央, 准备好长颈鹿斑点骰子

游戏玩法

Leo和Susie看到了很多只不同的长颈鹿生活在围栏里, 他们身上有着不同数量的斑点。你能数一数这些斑点然后找出每只长颈鹿有几块吗?

游戏顺时针进行。毛衣最干净的小朋友第一个掷骰子, 大声数出骰子上斑点的数量, 然后在桌子中找到相同数量斑点的长颈鹿卡片放在你的面前。

找到的长颈鹿卡片上的斑点和骰子上的斑点数量一样吗?

- **是的?**
做的好! 保留这张长颈鹿卡片
- **不是?**
哦, 你数错了, 重新数一数然后把长颈鹿卡片放回到桌子中间。

游戏过程中你需要的长颈鹿卡片可能在其他玩家面前, 你可以从别人面前拿走你需要的卡片。但是如果你拿走的是错误的卡片要还给原来的玩家。

然后下一个玩家继续玩游戏。

游戏结束

当桌子中间没有长颈鹿卡片的时候, 拥有最多卡片的玩家获得胜利。

变式玩法

难度2:

你可以用数字0-5的长颈鹿卡片进行游戏, 游戏会稍微难一点。但这可以帮助小朋友培养对数字0-5的计数和阅读能力。

难度3:

你可以使用2个骰子和11张斑点长颈鹿卡片, 游戏会得更复杂。但这可以培养对数字0-10的计数。

难度4:

你可以使用2个骰子和11张数字长颈鹿卡片, 这样使游戏更难。但这可以锻炼从0-10的计数和阅读能力。

3. 动物园竞赛

为2-4个3岁以上玩家设计的竞赛游戏

训练能力：

分辨和独处不同颜色（红、黄、绿、蓝），精确的观察力

需要的游戏配件

“动物园竞赛”游戏板，挑选2-4个动物，4张不同颜色的变色龙卡片，触摸袋。

游戏准备

游戏板放在桌子中间，把变色龙卡片放进触摸袋，每个玩家选择一个代表自己的动物，放在起点。

游戏玩法

动物们又聚集在一起准备参加这次的动物园竞赛啦！当然你也可以来参加！路标会告诉你应该怎么走，不同颜色的变色龙会告诉你应该要找那些路标。

游戏顺时针轮流进行。谁转一圈的时间最长第一个开始游戏，从触摸袋里摸出一张变色龙卡片看看它是什么颜色的。然后数一数你的小动物所在的路上有多少个对应颜色的路标。

你数出了几个路标？

- **1个或者2个？**

根据数出的路标数量让你的小动物走对应的步数，行走方向与路标的方向相同。如果路标是指着背后的你的小动物也只能遗憾的后退。所有的格子都算在步数之内，同一个格子里可以同时站好几个动物。

- **没有路标？**

哦，你的动物这轮运气不太好，它得休息一下。

然后把你摸出来的变色龙卡片放回触摸袋里，把触摸袋给下一个玩家。

游戏结束

当有玩家绕着游戏板走了一圈回到期待你的时候，游戏结束，这个玩家获得胜利。

提示：

你也可以玩好几轮游戏，视线约定好目标是多少个椰子卡片。每次经过到达或者经过有石头的路的时候就获得一个椰子卡片作为奖励，最先收集对应数量椰子的玩家获得胜利。

4. 动物捉迷藏

为2-4个3岁以上玩家设计的形状触觉游戏

训练能力:

认识和比较不同的几何形状，通过触摸找到对应形状，0-5的数数

需要的游戏配件:

“伪装”游戏板，动物管理员Tim，1个长颈鹿斑点骰子，12个椰子卡片，12张形状卡片，触摸袋

游戏准备

把游戏板放在桌子中间，椰子卡片放在游戏板中间。把猴子的玩具（几何形状）放在触摸袋里。把Tim放在游戏板任意一个格子上，准备骰子。

游戏玩法

猴子们都疯狂的在大吵大闹！它们的玩具在哪里？每个猴子旁边的几何形状都表示猴子想要的玩具的形状。想要在触摸袋里找到正确的玩具需要很棒的触觉，你只能通过触觉找到玩具。不能偷看！如果你帮助猴子找到了它想要的玩具，它会给你1个椰子作为奖励的。

游戏顺时针进行。谁模仿猴子叫声最像第一个进行游戏。掷骰子，大声数出骰子上长颈鹿斑点的数量然后顺时针移动Tim走对应的步数。如果骰子上没有图案，那么Tim就停在那。好好观察Tim现在站在什么形状的旁边。

这个形状现在是空的吗？

- 是的？

现在拿起触摸袋，在里面通过触觉尝试找到和Tim旁边图案相同的形状。当你觉得你找到了正确的玩具，就可以把它拿出来然后对应在游戏板上看看找对了没。如果你找对了就可以拿走一个椰子作为奖励，把玩具卡片放在游戏板上。如果你没找对，把玩具卡放回触摸袋里。

- 不是？

这只猴子已经找到了它想要的玩具。你这回没办法得到椰子了，你的回合结束轮到下一个玩家。

下一个玩家继续掷骰子。

游戏结束

当所有的椰子卡片都被拿走的时候游戏结束。把你得到的椰子卡片堆成椰子塔，谁的塔最高就获得了胜利，游戏可能出现平局。

提示:

如果你不把几何卡片放在触摸袋里，而是绿色面朝上放在游戏板四周，这样游戏变得更简单了。现在不用触摸，只需要通过仔细的观察去找到对应的卡片了。

5. 双胞胎长颈鹿

为2-4个3岁以上玩家设计的关于数与量的记忆力游戏

训练能力

0-10数字的认知，数与量的关联和对应，记忆力

需要的配件

22张长颈鹿卡片

游戏准备

把长颈鹿卡片分成两堆：一堆正面印有数字，一堆正面印有长颈鹿斑点。把印有斑点的长颈鹿卡片打乱面朝下排成一行，然后再把印有数字的长颈鹿卡片打乱面朝下放在第二排。

游戏玩法

围栏里面有好多长的颈鹿！它们打扮起来组织了一场有趣的动物游行！在这个混乱的场景中，谁能够发现最多的长颈鹿双胞胎谁就能被邀请参与排队哦！

游戏顺时针进行。谁能够像长颈鹿一样把脖子伸的最远谁就能够第一个从第一排翻开一张长颈鹿卡片，然后好好观察这张卡片。这张卡片上最多会出现10个斑点，它身上可能也会有别的小装饰，比如一只彩色袜子或者一个大耳环。小声的数出斑点的数量然后尝试找到对应数字的长颈鹿卡片。从第二排翻开一张长颈鹿卡片然后比较一下。如果你不确定自己找的对不对，可以观察一下这两个长颈鹿身上有没有一样的小装饰。

第一张卡片上斑点的数量和第二张卡片上的数字是一致的吗？

- **是的？**

你找到了一对双胞胎！你可以拿走这两个长颈鹿。然后你马上可以再尝试翻开下一张长颈鹿卡片。

- **不是？**

所有人都尝试记住这两张正面朝上的卡片。然后再把它们都翻回背面。

现在轮到下一个玩家继续游戏

游戏结束

所有的双胞胎长颈鹿都被找到了吗？每个玩家把他们得到的卡片叠成一堆，堆起来最高的玩家获得胜利。游戏可以存在多名获胜者

贴士：

如果你在游戏开始之前把所有长颈鹿卡片打乱背面朝下摆放，这样游戏会变得更难。

6. 狩猎变色龙

为2-4个3岁半以上玩家设计的颜色记忆力游戏

训练能力

认识和区分不同的颜色，记忆力

需要的游戏配件

“变色龙”游戏板，犀牛，乌龟，动物硬币，9张椰子卡片，11张变色龙卡片

游戏准备

把游戏板放在桌子中间，把11张变色龙卡片打乱背面朝上放在游戏板对应的空位上。把犀牛和乌龟分别放在印有彩色变色龙的格子路上。准备好9个椰子和动物硬币。

游戏玩法

变色龙们又要开始玩他们最喜欢的游戏了，那就是捉迷藏！聪明的乌龟和迅速的犀牛将会跟你一起在灌木丛中找到这些五彩缤纷的变色龙。哪个玩家将会找到最多的变色龙？

游戏顺时针进行。穿的衣服颜色最鲜艳的玩家第一个开始游戏！把动物硬币大约从你鼻子的高度扔到桌子上，然后按照上面显示的动物——犀牛或乌龟——移动对应的动物顺时针向前进一步，如果前面一步已经有小动物了，则跳过这个格子到下一步的格子上。

这个动物是站在什么颜色的变色龙旁边？说出这个变色龙的颜色。

如果这个动物是站在彩虹颜色的变色龙旁边，那么你自己选择一个颜色然后告诉其他玩家你选的颜色。现在尝试从游戏板中翻出一张对应颜色的变色龙卡片。

这两只变色龙的颜色一样吗？

- 是？

你成功找到了对应的变色龙。拿一个椰子作为奖励，然后把变色龙卡片翻回背面。

- 不是？

没关系！尝试记住这张卡片上变色龙的颜色然后再翻回背面。如果这一轮你移动的动物是犀牛你有再次尝试的机会，现在再一次尝试从游戏板上找到对应颜色的变色龙卡片。

现在轮到下一个玩家继续游戏。

游戏结束

当有玩家获得3个椰子卡片的时候游戏结束，这个玩家获得游戏的胜利。

7. 贪婪的勇气

为2-4个4岁以上玩家设计的卡牌游戏

训练能力

比较和区分0-10的数字与数量

需要的游戏配件

30张水果篮子卡片，犀牛，乌龟，动物硬币

游戏准备

把所有的卡片洗牌打乱后，每个玩家分3张水果卡片，把这3张卡片正面朝上放在自己面前。剩下的卡片叠成一摞背面朝上放在桌子上，翻开这一摞的第一张卡片把它正面朝上放在桌子中央作为食物堆里的第一张卡片。把犀牛和乌龟放在这张卡片的两边让它们面对面。

游戏玩法

贪婪的犀牛Fred邀请了白胡子乌龟Wilbert参加一场宴会。贪吃的Fred最喜欢吃在盒子里装的满满的苹果，而Wilbert 喜欢小块小块的吃。谁是第一个可以分配所有水果篮子的人？

游戏顺时针进行。谁最近吃过苹果的人第一个开始游戏，他要从自己的水果卡片里挑出一张放在食物堆里。

重点：认真观察食物堆上的卡片，它上面会印有数字和对应数量的苹果。你要放在上面的卡片必须要比这张上有更多或更少的苹果，或者说，有更小或者更大的数字。动物硬币上将会告诉你需要放“大一点”还是“小一点”的卡片。

把动物硬币大约从你鼻子的高度扔到桌子上。

上面显示的是哪个动物？

- **是犀牛Fred**
那你要放一张比食物堆上的卡片显示的数量更多的苹果或者更大数字的卡片。
- **是乌龟Wilbert!**
那你要放一张比食物对上的卡片显示的数量更少的苹果或者更小数字的卡片。

如果你没有符合要求的牌。那可以从牌堆最上翻开一张，如果这一张符合要求，可以把它放在食物堆的最上方。如果这一张也不符合要求，把它正面朝上放在你自己的面前。轮到下一个玩家开始游戏。

游戏结束

当有玩家把面前所有的卡片都放在食物堆里的时候游戏结束，这位玩家获得胜利。

贴士：这个游戏你可以进行好几轮。玩家们讨论决定要目标是要收集几个椰子卡片。有玩家在一轮中把他的卡片都出完了就可以得到一个椰子作为奖励。然后进行下一轮。第一个收集到目标数量椰子的人获得游戏的胜利。

8. 长颈鹿侦探

为2-4个4岁以上玩家设计的数字记忆力游戏

训练能力

0-10数与量的认知，数量比较，记忆力

需要的游戏配件

11张印有斑点的长颈鹿卡片，2个长颈鹿骰子，12个椰子卡片

游戏准备

把11张长颈鹿卡片打乱背面朝上放在桌子中央。准备好长颈鹿骰子和椰子卡片。

游戏玩法

嘘！安静！当长颈鹿在玩捉贼游戏的时候我们要保持安静。所有的长颈鹿都藏起来了，但是它们当中只有一个小偷，骰子会告诉你哪一个是小偷。谁能够成为最棒的长颈鹿侦探？谁能够找到正确数量斑点的长颈鹿？

游戏顺时针进行。像长颈鹿一样尽可能舒服的舒展你的脖子，最高的玩家第一个开始游戏。游戏以掷两个骰子开始，大声的数出2个骰子上斑点的数量然后把它们加起来。然后你需要找出和骰子上数量一致的斑点的长颈鹿卡片。从桌子中翻开一张长颈鹿卡片然后进行比较。

长颈鹿卡片上的斑点数量和骰子上的斑点数量一致吗？

- **是的？**
你找到了小偷！你可以拿一个椰子作为奖励。
- **不是？**
你错过了找小偷的机会！记住这张卡片上斑点的数量。

把这张卡片翻回背面，轮到下一个玩家开始游戏。

游戏结束

当所有的椰子卡片都被玩家拿走的时候游戏结束。把你得到的椰子卡片堆成椰子塔，谁的塔最高就获得了胜利，游戏可能出现平局。

贴士：如果游戏只用1个骰子和0-5数量的长颈鹿卡片，难度会变简单一点。

如果使用印有数字的长颈鹿卡片，难度会变难一点。

9. 喧哗的动物园

为2-4个4岁以上玩家设计的数字序列游戏

训练能力

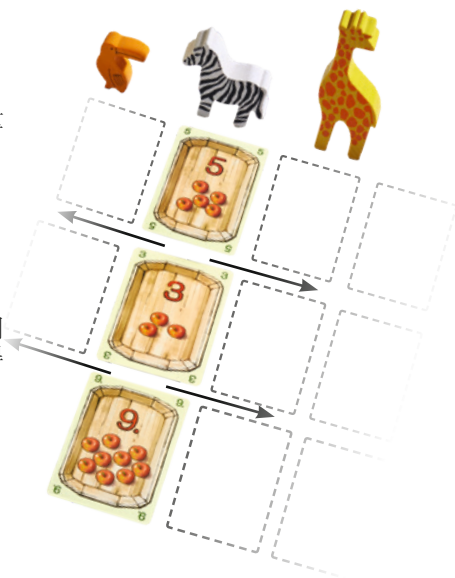
学习0-10的数字和数量，数字的排序、比较和数量的区分

需要的游戏配件

30张水果篮子卡片，大嘴鸟，斑马，长颈鹿

游戏准备

把动物排成一行，间隔大约一张卡片的宽度。排列顺序为大嘴鸟、斑马、长颈鹿。洗牌，每个玩家得到3张卡片然后把它们正面朝下放在自己面前。再拿3张正面朝上放在斑马下面排成一列。剩下的卡片叠成一摞放在一边，作为准备牌堆。



游戏玩法

太乱了！犀牛Fred是一个贪心的家伙，他在吃水果的时候把水果篮子都搞混了，现在大嘴鸟、斑马和长颈鹿想处理眼前这个混乱的情况。大嘴鸟会寻找数字小的水果篮子，长颈鹿会找数字大的水果篮子。你能帮它们按照正确的顺序分类吗？

游戏顺时针进行。谁今天吃了最多的水果第一个开始游戏，尝试着放一张牌。

认真的看看你的牌和桌子中的牌，上面都会显示一个数字和对应数量的苹果。选择一行把你的牌放上去。

如果你的牌上显示的 ...

- ... 比某一行上长颈鹿方向那边的牌上数量多一个苹果，
按照长颈鹿的方向把你的牌放在这张牌的旁边
- ... 比某一行上大嘴鸟方向那边的牌上数量少一个苹果，
按照大嘴鸟的方向把你的牌放在这张牌的旁边

如果你手上的卡片都没有合适的位置可以放，从准备牌堆最上面拿一张。如果这张可以放在桌子上，就把它放上去。如果这张也不能放，保留这张卡片。

轮到下一个玩家进行游戏

游戏结束：

当有玩家把手里所有的牌都用光的时候游戏结束，这位玩家获得胜利。

贴士：

玩家在游戏过程中也可以把自己的卡片正面朝上摆放在面前。

10. 2+5=椰子

为2-4个4岁以上玩家设计的加法算数游戏

训练能力

认知数字0-10，引入加法概念，学习长度估计

需要的游戏配件

“椰子树”游戏板，乌龟，1个长颈鹿骰子，12个椰子卡片，10张乌龟梯子

游戏准备

把游戏板放在桌子中间，然后把乌龟放在数字8的棕榈树下。把椰子卡片随机放在椰子树上，最多不超过2个。把乌龟梯子卡片放在游戏板旁边让所有玩家都能清楚的看到。准备好长颈鹿骰子。

游戏玩法

海龟们觉得很疑惑。他们怎样才能吃到椰子树上美味的椰子呢？他们尝试着组成了一个摇摇晃晃的梯子，但还是太短了。你能帮他们建一个足够高的梯子吗？

游戏顺时针进行。最近吃过椰子的玩家第一个开始游戏。掷骰子，数数骰子上斑点的数量，然后移动乌龟向左或向右移动对应的步数。

重点： 乌龟移动的步数必须与骰子上的数量一致。如果朝着一个方向走的时候到了尽头就只能反方向走了。如果骰子上什么都没有，那么乌龟就留在原地。如果乌龟在第二颗椰子树下，并且骰子上有5个斑点，那么乌龟也会停在原处。

如果乌龟停在的书上还有椰子，你可以尝试去得到一个椰子。如果停在了一颗没有椰子的树下，那么你这轮运气不太好，失去了一次机会，下一个玩家继续游戏。

摘椰子

现在看看乌龟头上的椰子树。椰子树露出了绿色的树冠（上面有椰子）和树干。树干从地上的标记处开始到树冠下的标记处结束。现在尝试一下建造一个跟树冠一样高的梯子，每次至少需要2个梯子组合才能够到椰子。

拿一张梯子卡片，把它的一边与地面上的标记对齐，然后再拿另一张梯子卡片放在第一张的上面直到到达椰子树的顶部。

重复搭梯子的步骤直到 ...

- ... 乌龟的梯子刚好够到了树冠上的标记处

太棒了！如果你的乌龟梯子由至少2部分组成，那么你可以摘1个椰子作为奖励。
如果你只拿了1张乌龟梯子卡片到达目标，那么你没有奖励

- ... 你的乌龟梯子超过了树冠上的标记处

哦，不，太高了！下次尝试着把这个梯子搭的再矮点吧。



正确!



错误 梯子超出了

把乌龟梯子卡片放回原处。

下一个玩家继续游戏。

游戏结束

当有玩家获得3个椰子的时候，游戏结束，这位玩家获得胜利。

提示:

当你把乌龟梯子卡片翻到背面的时候难度会变得更高。玩家必须要通过目测去估计梯子卡片的高度，不能够再通过数数去确定它的高度了。